Dreamcast™

Dreamcast.

CRAZY TAXI™

Hitmaker™

Nous vous remercions d'avoir acheté Crazy Taxi 2 ! Notez que ce logiciel est conçu pour être utilisé exclusivement sur une console Dreamcast. Avant de commencer à jouer à Crazy Taxi 2, veuillez lire ce manuel d'instruction dans son intégralité.

SOMMAIRE

46 COMMANDES

49 DEMARRAGE

50 AROUND APPLE / SMALL APPLE

57 CRAZY PYRAMID

59 REPLAY

64 OPTIONS

65 RECORDS

66 SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

67 INTERNET

69 CHAUFFEURS

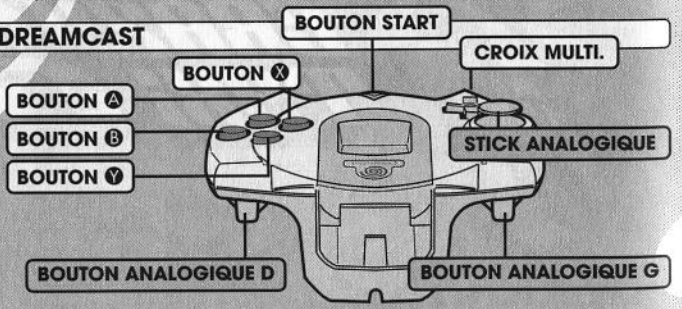
Crazy Taxi 2 prend en charge les cartes mémoire (Visual Memory - VM vendu séparément). Pour sauvegarder des parties, votre VM doit disposer de 20 blocs mémoire disponibles au moins. Ne jamais éteindre la console Dreamcast (bouton POWER), retirer un VM ni déconnecter une manette lors de la sauvegarde ou du chargement d'une partie.

COMMANDES

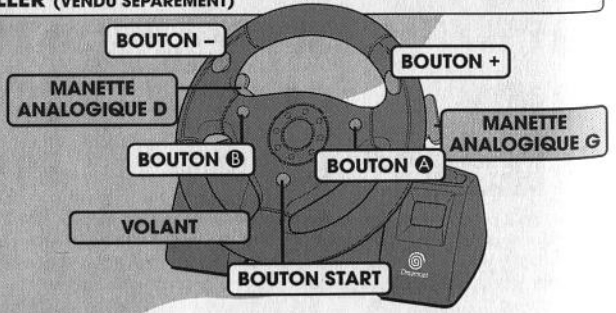
Crazy Taxi 2 se joue seul, à l'aide d'une manette Dreamcast ou du Race controller (volant, vendu séparément). Connectez la manette que vous désirez utiliser sur le port de commande A de votre console Dreamcast.

* Les boutons indiqués dans ce manuel sont les boutons utilisés par défaut.

MANETTE DREAMCAST



RACE CONTROLLER (VENDU SEPAREMENT)



COMMANDES

Il est impératif de ne pas manipuler les boutons et manettes analogiques (apparaissant dans des cases grises à la page précédente) lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela risquerait de perturber la procédure d'initialisation et d'entraîner des dysfonctionnements.

VIBRATION PACK
(VENDU SEPAREMENT)

Lorsque vous utilisez un Vibration Pack pour jouer à Crazy Taxi 2, insérez-le dans le port d'extension 2 de votre manette Dreamcast. Remarque : vous ne pouvez pas connecter de Vibration Pack au Race Controller.

MANETTE DREAMCAST	COMMANDES DE MENU	RACE CONTROLLER
STICK ANALOGIQUE / CROIX	DEPLACER LE CURSEUR	BOUTONS +/–
BOUTON A	VALIDER VOTRE CHOIX	BOUTON A
BOUTON B	ANNULER/REVENIR A L'ECRAN PRECEDENT	BOUTON B
⇔	MODIFIER UN PARAMETRE	VOLANT

COMMANDES DE JEU

BOUTON START	DEMARRER/INTERROMPRE UNE PARTIE	BOUTON START
STICK ANALOGIQUE / CROIX	DIRECTION	VOLANT
BOUTON ANALOGIQUE X	ACCELERATEUR	MANETTE ANALOGIQUE D
BOUTON ANALOGIQUE G	FREIN	MANETTE ANALOGIQUE G
BOUTON Y	CRAZY HOP (saut)	BOUTON B
BOUTON B	MARCHE AVANT	BOUTON +
BOUTON A	MARCHE ARRIERE	BOUTON –
BOUTON X	RAPPEL DE LA DESTINATION	BOUTON A

Pour effectuer une réinitialisation logicielle de votre console et revenir à l'écran de titre, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start et maintenez-les enfoncés.

Pour effectuer une réinitialisation logicielle de votre console et revenir à l'écran de titre, appuyez simultanément sur les boutons A, B, + (ou –) et Start et maintenez-les enfoncés.

COMMANDES

MANŒUVRES

Voici quelques manœuvres qui peuvent être accomplies en combinant la direction, l'accélération, le freinage, les vitesses et le Crazy Hop.

CRAZY DASH

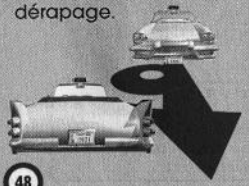
Donnez un bon coup d'accélérateur.

COMMENT FAIRE ?

Relâchez tout d'abord l'accélérateur et le frein. Ensuite passez la marche avant et appuyez simultanément sur l'accélérateur.

CRAZY BACK DRIFT

Permet d'effectuer un demi-tour en dérapage.

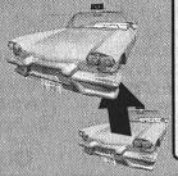


COMMENT FAIRE ?

Tout en conduisant, faites un Crazy Drift (dérapage) à 180° et repassez tout de suite en marche arrière.

CRAZY HOP

Faites bondir votre taxi.



COMMENT FAIRE ?

Appuyez sur le bouton Ⓨ lorsque vous conduisez ou que vous êtes à l'arrêt. Plus vous allez vite, plus votre voiture saute haut.

CRAZY DRIFT

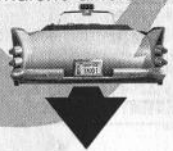
Votre voiture effectue un dérapage.

COMMENT FAIRE ?

Lorsque vous avancez, passez en marche arrière, repassez en marche avant et donnez un bon coup de volant.

CRAZY BACK DASH

Donnez un bon coup d'accélérateur en marche arrière.



COMMENT FAIRE ?

Comme pour le Crazy Dash, passez en marche arrière et appuyez simultanément sur l'accélérateur.

DEMARRAGE

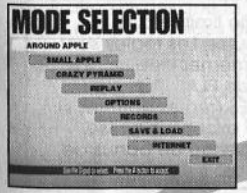
CHOIX DU VM

Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour choisir le VM à utiliser. Une fois sélectionné, le chargement du fichier de jeu débute. Si vous jouez à Crazy Taxi 2 pour la première fois, le fichier est alors créé.

20 blocs de mémoire libres sont nécessaires.

ECRAN DE CHOIX DU MODE

Appuyez sur le bouton Start dans l'écran de titre pour afficher l'écran Choix du mode. Sélectionnez un menu à l'aide des touches ⬆⬇ de la croix multi-directionnelle et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Pour revenir à l'écran de titre, choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ.



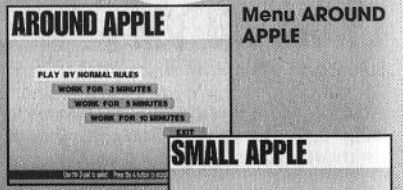
AROUND APPLE	P. 50	Carte principale.
SMALL APPLE	P. 50	Carte annexe.
CRAZY PYRAMID	P. 57	Jouez à ces mini-jeux pour améliorer vos aptitudes à la conduite.
RALENTI	P. 59	Enregistrez vos courses et visionnez-les.
OPTIONS	P. 64	Permet de modifier différents paramètres de jeu.
RECORDS	P. 65	Permet d'afficher les records de chaque mode.
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT	P. 66	Permet de sauvegarder ou d'afficher les records.
INTERNET	P. 67	Permet de vous connecter au site pour charger les scores et les ralentis.

AROUND APPLE/SMALL APPLE

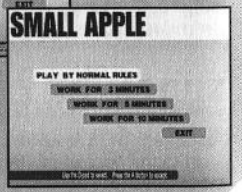
La seule différence entre ces deux modes est l'utilisation de différentes cartes de jeu.

Lorsque vous choisissez l'un de ces modes, un Menu Screen apparaît. Sélectionnez un menu à l'aide des touches ⬆⬇ de la croix multidirectionnelle et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ.

Pour revenir à l'écran Mode Select, choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ.



Menu AROUND APPLE



Menu SMALL APPLE

PLAY BY NORMAL RULES — Vous obtenez un bonus de temps qui est calculé en fonction du temps passé pour atteindre vos destinations.

WORK FOR 5 MINUTES — Partie limitée à 5 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

WORK FOR 3 MINUTES — Partie limitée à 3 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

WORK FOR 10 MINUTES — Partie limitée à 10 minutes. Les règles sont les mêmes que dans le mode PLAY BY NORMAL RULES (règles normales) à une exception près : l'absence de bonus de temps.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Répétez les étapes **1** à **3** pour transporter plusieurs clients à destination dans la limite du temps imparti.

01

PRENDRE UN CLIENT !

Les personnages marqués d'un " $ " ou de chiffres au-dessus de leurs têtes indiquent les clients potentiels. Lorsque vous arrêtez le taxi dans la zone d'arrêt (la zone circulaire apparaissant autour du client), le client monte dans le taxi.

* Lorsque vous attendez que le client monte dans le taxi, l'horloge continue à tourner mais vous ne pouvez pas contrôler le taxi.

02

Lorsque le client monte dans le taxi, le compteur de distance et de destination, la flèche de direction et la limite de temps apparaissent à l'écran. Suivez les flèches pour mener les clients à destination avant que la limite de temps n'expire. Ils vous donneront peut-être un pourboire, selon votre conduite " folle " ou non (voir p. 55).

MENER LE CLIENT A DESTINATION !

03

Le lieu de destination est entouré d'un mur vert. Arrêtez le taxi dans cette enceinte. Le client sort du taxi et paie sa course (voir p. 54). Veuillez noter que lorsque vous transportez un groupe, vous devez mener les clients aux différentes destinations avant de toucher votre course.

* Le chronomètre s'arrête lorsque le client descend et vous ne pouvez plus contrôler le taxi.

FAIRE DESCENDRE LE CLIENT !

1 DECOMPTE
La partie est terminée lorsque le délai imparti est écoulé.

2 DIRECTION A EMPRUNTER

3 (HAUT) TOTAL DE L'ARGENT GAGNE
Total des courses.
(BAS) ARGENT GAGNE POUR LE CLIENT CHARGE
Apparaît lorsque vous transportez des clients. Cette somme correspond au prix de la course plus le pourboire (voir p. 55).

4 NOM DES TECHNIQUES ET NOMBRE DE COMBOS UTILISEES *
* Reportez-vous à la page 55.

S2 Une fois que vous avez atteint votre destination

Vous conduisez avec des passagers à bord

5 DESTINATION & DISTANCE
Lorsque vous avez chargé un client, appuyez sur le bouton X pour afficher la destination et la distance.

6 LIMITE DE TEMPS
Si cet indicateur atteint zéro, le client sort du taxi.

7 VITESSE
Affiche la vitesse enclenchée (marche avant ou marche arrière).

8 CLASSEMENT
Affiche votre classement.

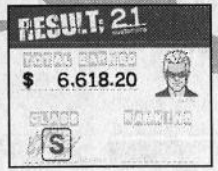
(HAUT) BONUS DE TEMPS/(BAS) CLASSEMENT
Le bonus de temps ne s'affiche que lorsque vous jouez en mode " PLAY BY NORMAL RULES " (règles normales).

DRIVER SELECTION
(CHOIX DU CHAUFFEUR)

Utilisez les touches ⬅➡ de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un conducteur et validez en appuyant sur le bouton A.

RESULTS SCREEN
(ÉCRAN DE RÉSULTATS)

Cet écran apparaît à la fin du décompte. Si vous avez remporté un permis de classe (S), la séquence de fin se met en route.



CUSTOMERS Nombre de clients menés à destination.

TOTAL EARNED Somme totale gagnée.

CLASS Permet d'évaluer vos performances ; par ordre décroissant : S → A → B → C → D → E → NO LICENSE (aucun permis).

RANKING Affiche votre classement en fonction du score. Si votre score n'est pas assez élevé pour que vous figuriez au classement, un message " OUT OF RANKING " (non classé) apparaît à l'écran.

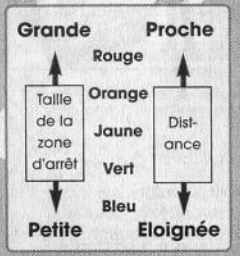
* Le classement n'apparaît que quand vous jouez selon les règles normales.

SAVE SCREEN
(ÉCRAN DE SAUVEGARDE)

Permet de sauvegarder les résultats d'une partie. La partie est alors automatiquement sauvegardée sur le VM sélectionné dans l'écran de choix du VM (voir p. 49).

LES ICONES DES CLIENTS

LES CLIENTS MARQUES D'UN " $ "



La couleur de l'icône indique la distance de la destination et la taille de la zone d'arrêt.

CLIENTS AVEC UN CHIFFRE

Ce numéro indique le nombre de personnes composant le groupe. Menez chaque client à destination dans la limite de temps impartie (voir ci-dessous), pour toucher un paquet d'argent. Si vous n'arrivez pas à faire toutes les courses dans le temps imparti, vous n'êtes pas payé.

COURSES

COURSES ET LIMITE DE TEMPS

Lorsque vous prenez un client, la limite de temps apparaît au centre de l'écran. Si vous réussissez à amener le client à destination avant que le décompte ne soit terminé, le montant de la course s'ajoute à votre total. Si le délai est écoulé, le client sort du taxi sans payer.

Amenez le client à destination avant la fin du temps pour encaisser l'argent !!

Si vous n'y arrivez pas, le client descend du taxi sans payer.

COURSES ET POURBOIRES

Pendant une course, il y a trois moyens de gagner de l'argent.

COURSE

Le montant de base d'une course se calcule par rapport à la distance parcourue pour amener le client à bon port. Il apparaît lorsque vous prenez un client.

POURBOIRES

Ce montant s'ajoute au montant de la course lorsque vous faîtes une manœuvre que le client apprécie.

BONUS DE TEMPS

Ce montant est accordé en fonction du temps restant par rapport à la limite de temps.

POURBOIRES ET CASCADES

Si vous effectuez une cascade lorsque vous transportez un client, il est très satisfait et vous gagnez un pourboire. Vous trouverez ci-dessous quelques indications sur la manière de faire plaisir à ces clients un peu " spéciaux ".

* Lorsque vous transportez plusieurs clients, le montant du pourboire est multiplié par le nombre de clients à bord.

CRAZY JUMP

Utilisez les rampes de saut ou faites des Crazy Hops pour vous envoler pendant quelques instants.

CRAZY DRIFT

Effectuez un dérapage pendant une durée déterminée.

CRAZY THROUGH

Slalomez entre les voitures ou sautez par-dessus.

COMBO Si vous gagnez plusieurs pourboires à la suite sans toucher de voitures, ils seront comptabilisés comme un pourboire. Le multiplicateur du pourboire augmente à chaque manœuvre effectuée. Ce compteur de combo revient à zéro lorsque vous heurtez une voiture ou un objet.

AROUND APPLE/SMALL APPLE

BONUS DE TEMPS

Une fois à destination, vous recevez un bonus de temps en fonction du temps restant. Plus vous arrivez à destination rapidement, plus le bonus est élevé.

SPEEDY Bonus : +5 sec.

NORMAL Bonus : +2 sec.

SLOW Aucun bonus

BAD Vous n'avez pas de bonus lorsque vous n'amenez pas votre client à destination.

Ces bonus ne sont disponibles qu'en mode " PLAY BY NORMAL RULES " (règles normales).

PAUSE

Que vous jouiez en mode " AROUND APPLE ", " SMALL APPLE ", " CRAZY PYRAMID " ou " REPLAY ", appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu Pause. Sélectionnez un menu à l'aide des boutons ⬆⬇ et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider votre choix.

EXIT Permet de reprendre la partie interrompue.

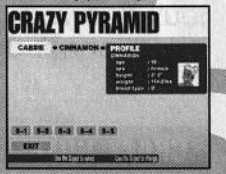
RETRY Permet de redémarrer la partie depuis le début.

MENU
" AROUND/SMALL APPLE " : retour à l'écran de choix du mode.
" CRAZY PYRAMID " : retour au menu Pyramid.
" CRAZY DRIVIN' " : retour au menu Drivin'.

VIBRATION Permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack (ON/OFF).
* ce menu ne peut être activé que si le Vibration Pack est connecté.

CRAZY PYRAMID

Ces mini-jeux vous permettent de perfectionner votre conduite. Lorsque ce menu apparaît, faites votre choix à l'aide des boutons et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Pour revenir à l'écran de choix du mode, choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ.

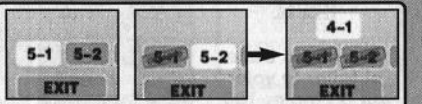


CABBIE (CHAUFFEUR)

Choisissez le chauffeur à l'aide du bouton ⬅➡.

MINI-GAMES (MINI-JEUX)

Sélectionnez un mini-jeu à l'aide des touches ⬆⬇⬅➡. Les règles de ce jeu et les records apparaissent sur le côté droit de l'écran. Appuyez sur le bouton Start pour afficher les conseils relatifs au mini-jeu choisi. Appuyez sur le bouton Ⓐ pour démarrer une partie.



Terminez deux jeux en bas...

...et vous aurez de nouveaux choix.

Au départ, vous devrez choisir parmi 5 mini-jeux. Si vous en terminez deux (voisins l'un de l'autre), un nouveau jeu sera débloqué.

Si vous établissez un record, vous pouvez sauvegarder les données pour les visionner ultérieurement. Pour savoir comment sauvegarder une partie, veuillez vous reporter au chapitre " SAVING GAMEPLAY " à la page 61.

CRAZY PYRAMID

Quelques explications concernant les cinq mini-jeux que vous pouvez sélectionner depuis le début.

CRAZY GOLF 5-2

REGLE

Frappez la balle et faites-la voler sur au moins 100 yards !

CRAZY 3-JUMP 5-4

REGLE

Prenez votre élan, quelques petits pas et sautez plus de 200 mètres !

CRAZY JUMP 2 5-1

REGLE

Faites un saut de plus de 250 m !

CRAZY HURDLE 5-3

REGLE

Atteignez l'objectif dans le délai imparti !

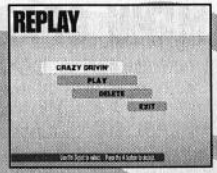
CRAZY BALLOON 2 5-5

REGLE

Crevez tous les ballons dans le délai imparti !

VIDEO

Enregistrez vos courses ou repassez les parties enregistrées. Utilisez les touches ⬆⬇ pour faire votre choix et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Pour revenir à l'écran de choix du mode, choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ.



CRAZY DRIVIN' (P. 60)

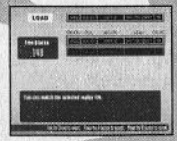
Enregistrez 80 secondes de votre course. Faites de votre mieux pendant cet enregistrement.

※ L'enregistrement s'interrompt lorsque le jeu est en pause.

Il vous faut pour cela des blocs mémoire supplémentaires.

PLAY (LIRE) (P. 63)

Permet de charger et de lire les vidéos choisies.



DELETE (SUPPRIMER) (P. 63)

Permet de supprimer les vidéos sélectionnées.

Lorsque vous sélectionnez PLAY (lire) et DELETE (supprimer), vous ne pouvez pas choisir un VM ne contenant aucune vidéo depuis l'écran de sélection du VM.

MENU CRAZY DRIVIN'

Une fois l'écran " CRAZY DRIVIN' " sélectionné, le menu Crazy Drivin' apparaît à l'écran. Choisissez une option à l'aide des touches ⬆⬇ et modifiez les paramètres à l'aides des touches ⬅➡. Pour revenir à l'écran de choix du mode, choisissez " EXIT " ou appuyez sur le bouton Ⓑ.

START POINT Choisissez le point de départ. Vous avez le choix entre 5 points de départ entre " AROUND APPLE " et " SMALL APPLE ".

CABBIE Choisissez votre chauffeur à l'aide des touches ⬅➡.

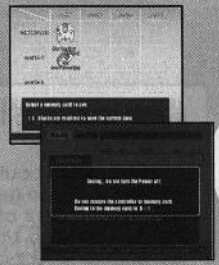
MUSIC Choisissez la musique diffusée pendant la partie à l'aide des touches ⬅➡. Appuyez sur le bouton Ⓐ pour écouter cette musique.

REC Une fois les paramètres choisis, sélectionnez REC et appuyez sur le bouton Ⓐ pour commencer l'enregistrement de la partie.

SAVING GAMEPLAY (SAUVEGARDE DE L'ENREGISTREMENT)

Une fois l'enregistrement terminé, un menu apparaît à droite. Sélectionnez une option à l'aide des touches ⬆⬇ et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ.

SAVE (SAUVEGARDE) Sauvegardez les vidéos sur un VM. Lorsque vous choisissez un VM, la liste des fichiers vidéo apparaît. Choisissez une sauvegarde. Lorsque le VM est plein, l'option " DELETE " (supprimer) apparaît. Choisissez un fichier à supprimer. Vous devrez confirmer la suppression du fichier en question en appuyant sur " YES " (oui). Recommencez le processus pour sauvegarder la vidéo en question.



WATCH REPLAY (LIRE UNE VIDÉO) Permet de voir un ralenti enregistré (reportez-vous à la page 62 pour connaître les commandes).

RETURN TO MENU (RETOUR AU MENU) Permet de revenir au menu Crazy Drivin' Replay (ralenti Crazy Drivin') sans sauvegarder de vidéo.

WATCH REPLAY (LIRE UNE VIDÉO)

Vous pouvez lire une vidéo d'une partie que vous venez d'enregistrer. Changez d'angle de vue à l'aide des boutons Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ et Ⓨ. Vous pouvez voir cette vidéo sous des angles de vue que vous n'avez pas vue en course.

Appuyez sur le bouton signalé pour afficher le ralenti sous plusieurs angles.

MENU REPLAY PAUSE (PAUSE VIDÉO)

Appuyez sur le bouton Start en cours de lecture d'une vidéo pour afficher le menu à droite. Utilisez les touches ⬆⬇ pour choisir une option et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ.

EXIT	Permet de reprendre la lecture de la vidéo.
RESTART REPLAY	Permet de reprendre la lecture de la vidéo depuis le début.
SAVE	Permet de sauvegarder une vidéo. Reportez-vous au paragraphe " Sauvegarde " à la page 49.
MENU	Permet de revenir au menu Crazy Drivin' sans effectuer de sauvegarde.

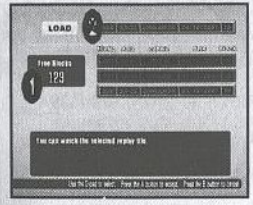
PLAY (LECTURE)

Permet de charger et de lire les vidéos sauvegardées. Sélectionnez un VM pour afficher la liste de fichiers. Utilisez les touches ⬆⬇ pour sélectionner un fichier vidéo et appuyez sur le bouton Ⓐ pour valider votre choix. Pour revenir au menu Crazy Drivin', choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ. Les commandes et le menu Pause sont identiques à celle de la fonction " WATCH REPLAY " (voir vidéo) à la page 62.

✻ Remarque sur le menu Pause. L'option " SAVE " (sauvegarder) ne peut pas être sélectionnée. Sélectionnez " MENU " pour revenir à l'écran de choix des fichiers vidéo.

DELETE (SUPPRIMER)

Permet de supprimer un fichier vidéo. Lorsqu'un VM est sélectionné, la liste des fichiers vidéo apparaît. Sélectionnez un fichier à l'aide des touches ⬆⬇ et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Vous devez ensuite confirmer votre choix en sélectionnant " YES " (oui). Choisissez ensuite " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ pour revenir au menu Crazy Drivin'.



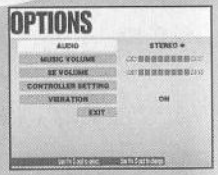
ECRAN LISTANT LES FICHIERS VIDEO

1. Permet d'afficher le nombre de blocs libres sur le VM.
2. Informations sur le fichier vidéo sélectionné.

AA AROUND APPLE
SA SMALL APPLE
CP CRAZY PYRAMID
✻ le numéro indique le lieu de départ.

OPTIONS

Permet de modifier les différents paramètres de jeu. Sélectionnez une option à l'aide des touches ⬆⬇ et modifiez-la en appuyant sur les touches ⬅➡. Revenez à l'écran de choix du mode en choisissant " EXIT " (quitter) ou en appuyant sur le bouton Ⓑ.



AUDIO — Permet de modifier les paramètres audio.

MUSIC VOLUME — Permet de régler le volume de la bande sonore.

SE VOLUME — Permet de régler le volume des effets sonores.

CONTROLLER SETTING — Permet de personnaliser la configuration de la manette (pour la manette Dreamcast ou le Race Controller).

VIBRATION — Permet d'activer ou de désactiver le Vibration Pack (On/Off).
(Ne peut être sélectionné que si le Vibration Pack est connecté.)

RECORDS

Affiche les records dans chaque mode. Sélectionnez le mode à l'aide des boutons ⬆⬇ et appuyez sur les boutons ⬅➡ pour changer de page. Revenez à l'écran de choix du mode en sélectionnant " EXIT " (quitter) ou en appuyant sur le bouton Ⓑ.

AA

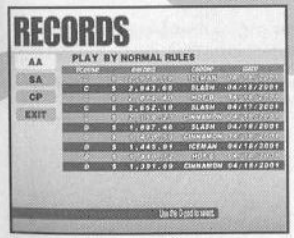
Records pour " AROUND APPLE ".

SA

Records pour " SMALL APPLE ".

CP

Records pour " CRAZY PYRAMID ".



OBJETS APPARAISSANT A L'ECRAN

license	Type de permis obtenu pour le record (en modes AA/SA seulement).
earned	Total des montants (en modes AA/SA seulement).
ranking	Votre classement (en mode CP seulement).
score	Score de mini-jeu (en mode CP seulement).
cabbie	Chauffeur utilisé.
date	Date du record.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Sauvegardez ou chargez les records de jeu. Sélectionnez un mode à l'aide des boutons ⬆⬇ et validez en appuyant sur le bouton Ⓐ. Pour revenir à l'écran de choix de mode, choisissez " EXIT " (quitter) ou appuyez sur le bouton Ⓑ.
Remarque : ces fonctions ne sont disponibles que si un VM est inséré.

SAVE Choisissez un VM et sauvegardez les records de jeu.

LOAD Choisissez un VM et chargez les records de jeu.

Il est impossible de sélectionner un VM si :
SAVE (sauvegarde) : il n'y a plus assez de blocs mémoire libres sur le VM.
LOAD (chargement) : il n'y a pas de fichier système Crazy Taxi.

INTERNET

Connectez-vous à Internet et rendez-vous sur le site officiel " Crazy Taxi 2 ".

※ Veuillez noter que le contenu de cette page est régulièrement mis à jour et peut donc être différent des captures d'écran proposées dans ce manuel.

Pour vous connecter à Internet, vous devez être inscrit en qualité d'utilisateur Dreamarena. Veillez à vous inscrire à l'aide du Dreamkey. Reportez-vous au manuel d'utilisation du Dreamkey pour de plus amples renseignements.

Demandes d'information : Service consommateurs de SEGA
Internet : www.sega-europe.com
Tél. : 0820 37 61 58

Dans le menu Mode Select (choix du mode), choisissez " INTERNET " pour afficher la page d'accueil. Déplacez le pointeur et faites votre choix.

Vous pouvez afficher différentes informations concernant Crazy Taxi 2. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran et amusez-vous !

Rendez-vous sur le site Internet CRAZY TAXI 2.

INTERNET

COMMANDES DU NAVIGATEUR

Lorsque vous visualisez des pages Internet, vous pouvez déplacer votre curseur grâce à la croix multidirectionnelle. Pour actionner les boutons apparaissant à l'écran, appuyez sur le bouton A. D'autres ordres peuvent être donnés à l'aide des menus G et D.

MENU G

Appuyez sur le bouton analogique G pour ouvrir ou fermer ce menu.

ACCUEIL	retour à la page d'accueil par défaut
COURRIER	réception de courrier électronique
OPTION	modification des paramètres du navigateur
CONNEXION/DECONNEXION	connexion ou déconnexion au fournisseur d'accès Internet
PAGE D'ACCUEIL DU JEU	ouverture du site Internet du jeu
RETOUR AU JEU	fermeture du navigateur et retour au jeu

MENU D

Appuyez sur le bouton analogique D pour ouvrir ou fermer ce menu.

PRECEDENTE	page précédente
SUIVANTE	page suivante
ACTUALISER	actualisation des données de la page en cours
ANNULER	arrêt du chargement d'une page
ZOOM	agrandissement de la page (appuyez une nouvelle fois pour revenir à la taille normale)
FICHIER	ouverture du menu utilitaire

Pour de plus amples informations sur les commandes du navigateur, veuillez vous reporter au manuel Dreamkey.

SLASH

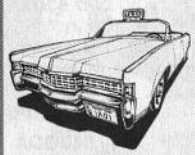
CHAUFFEURS

SLASH

AGE : **25**
SEXE : ..... **MASCULIN**
TAILLE : ..... **1,78 M**
POIDS : ..... **69 KG**
GROUPE SANGUIN : ..... **AB**

Nihiliste, cool et un peu givré, Slash est un gars branché habillé de façon décontractée. Certains le croient irresponsable mais il est en fait très prudent. On pourrait penser que Slash a des tonnes d'amis mais il n'en est rien. Lorsque vous commencez à le connaître, vous vous apercevez que ses amis se détournent rapidement. Slash a deux visages. Il s'énerve parfois pour un rien, et quand c'est le cas, mieux vaut ne pas se trouver sur son passage à moins d'être très courageux ou complètement inconscient. Heureusement, si vous ne lui tapez pas sur le système, Slash fait son boulot avec attention. C'est un conducteur hors pair et c'est pourquoi il a de nombreux clients inconditionnels. Personne ne sait pourquoi il est devenu chauffeur de taxi ? Si vous demandiez autour de vous, on vous répondrait que c'est sûrement le résultat d'un coup de tête.

ICEMAN



ICEMAN

AGE : 28
SEXE : ..... MASCULIN
TAILLE : ..... 1,85 M
POIDS : ..... 83 KG
GROUPE SANGUIN : ..... B

Il n'en fait qu'à sa tête et ne dit jamais merci, même lorsqu'il est en service. Lorsqu'un client le félicite sur sa course, il risque de se faire envoyer paître. Iceman doit toujours être le meilleur et pas question de le faire changer d'avis. Si quelqu'un critique sa façon de faire, Iceman le regarde droit dans les yeux et lui dit : " T'aimes pas ce que je fais ? " Rien n'est impossible à Iceman. Le mot erreur ne fait pas partie de son vocabulaire, il préfère parler d'événement spontané.
Il était peut-être destiné à devenir chauffeur de taxi. Sa personnalité lui a toujours posé des problèmes. Elle lui a même coûté de nombreux boulots. Mais un jour en conduisant sa voiture, il vit un vieil homme faire de l'auto-stop. Il prit l'homme en stop et le mena à destination, à sa vitesse habituelle. Le vieil homme était si content qu'il donna un gros pourboire. Le lendemain, il peignit sa voiture en jaune et c'était parti. Iceman conduit son taxi pour gagner de quoi vivre et couler des jours heureux avec BB, son boxer.

CINNAMON

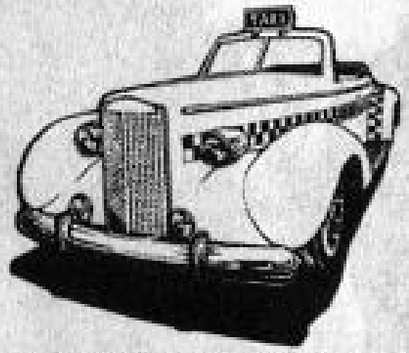
CINNAMON

AGE : 18
SEXE : ..... FEMININ
TAILLE : ..... 1,69 M
POIDS : ..... 52 KG
GROUPE SANGUIN : ..... O

Mignonne et très gaie, Cinnamon n'a pas froid aux yeux et sait conduire une voiture ! Penser positif, c'est sa devise. Le problème, c'est que dans certaines situations, elle ne sait pas comment réagir. Elle ne sait pas tirer parti des erreurs passées. Très distraite, elle est également honnête et attentionnée. Tout le monde l'aime en ville mais se demande pourquoi elle fait toujours les mêmes erreurs, malgré les conseils qu'elle reçoit.
Elle adore qu'on lui fasse des compliments. Elle a choisi ce métier pour pouvoir rencontrer des gens différents tous les jours et leur faire plaisir. Ses clients sont impressionnés par sa conduite même si, parfois, elle pousse le bouchon un peu trop loin.

CHAUFFEURS

HOT-D



HOT-D

AGE : 78
SEXE : . . . . . MASCULIN
TAILLE : . . . . . 1,63 M
POIDS : . . . . . 48 KG
GROUPE SANGUIN : . . . . . B

Hot-D est un vieil homme incroyablement gai et physiquement très alerte. C'est un chauffeur de taxi qui adore les sensations fortes et l'argent. Dans sa jeunesse, il était cascadeur, une véritable tête brûlée. Il se demandait comment gagner plus d'argent. Un jour, alors qu'il était sur la côte Ouest pour le tournage d'un film d'action, il vit une flèche jaune le doubler.
C'était un taxi. Hot-D fut impressionné par la façon dont conduisait le chauffeur. Etant également doué pour la conduite, Hot-D rattrapa assez vite le taxi et c'est à ce moment-là qu'il se dit qu'il pourrait utiliser son expérience de cascadeur pour devenir chauffeur de taxi et se faire plein d'argent. Il repartit sur la côte Est et repeignit sa voiture en jaune. Il s'entraîna à être plus sociable. Il savait qu'être agréable avec ses clients est toujours très payant. Ceux-ci sont d'ailleurs impressionnés par sa capacité à discuter tout en conduisant. Ce talent lui joue même des tours. Il est parfois tellement embarqué dans une discussion qu'il oublie de déposer ses clients. Heureusement, une de ses spécialités consiste à calmer les clients en colère. Sa théorie, c'est de dire : s'ils sont mécontents, ils ne laisseront pas de pourboire et c'est ça le plus important.